**DISEÑO DE UNA HERRAMIENTA MULTIMEDIA PARA EL RECONOCIMIENTO DEL BARRIO OBRERO COMO PATRIMONIO CULTURAL DEL MUNICIPIO DE SANTIAGO DE CALI**

María Fernanda Saldarriaga Marulanda

Gloria Patricia Mondragón

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

FACULTAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN

CALI 2011

**DISEÑO DE UNA HERRAMIENTA MULTIMEDIA PARA EL RECONOCIMIENTO DEL BARRIO OBRERO COMO PATRIMONIO CULTURAL DEL MUNICIPIO DE SANTIAGO DE CALI**

María Fernanda Saldarriaga Marulanda

Gloria Patricia Mondragón

Asesor

Ing. Lucero Muñoz Garzón

Mg Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

FACULTAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN

CALI 2011

CONTENIDO

1. PROBLEMA
   1. PLANTEAMIENTO
   2. FORMULACIÓN
   3. ANTECEDENTES
2. JUSTIFICACIÓN
3. OBJETIVOS
   1. OBJETIVO GENERAL
   2. OBJETIVO ESPECÍFICO
4. MARCO DE REFERENCIA
   1. MARCO CONTEXTUAL
   2. MARCO TEORICO
5. DISEÑO METODOLÓGICO
   1. TIPO DE INVESTIGACIÓN
   2. POBLECIÓN Y MUESTRA
   3. INSTRUMENTOS
   4. ANAÑISIS DE RESULTADOS
   5. DIAGNÓSTICO
6. PROPUESTA
   1. TITULO
   2. OBJETIVO
   3. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO
   4. METODOLOGÍA DE DESARROLLO
      1. FASE 1: IDENTIFICACIÓN DE NECESIDADES DE APRENDIZAJE
      2. FASE 2: PERFIL DEL GRUPO DESTINATARIO
      3. FASE 3: PROPUESTA INICIAL DE OBJETIVOS Y CONTENIDOS
         1. OBJETIVOS
         2. CONTENIDOS
      4. FASE 4: SELECCIÓN DEL MEDIO EN QUE SE PRESENTARÁN LOS CONTENIDOS
      5. FASE 5: PRODUCCIÓN DEL MATERIAL
      6. FASE 6: EVALUACIÓN DE LOS MATERIALES
7. BIBLIOGRAFÍA
8. ANEXOS
9. **PROBLEMA**
   1. **PLANTEAMIENTO**

La Institución Educativa República de Argentina, ubicada en la comuna 9 en el sector central de Cali, en uno de los sectores más tradicionales de la ciudad; por su antigüedad y por su herencia cultural propia de una comunidad, cuyas tradiciones se remontan al desarrollo económico y cultural de Cali, donde la industria y el comercio son relevantes, no existen suficientes centros que brinden educación y formación para el trabajo, encontrándose una tasa de escolaridad del 21.14% y de analfabetismo de 8.8%, presentándose algunos problemas como cupos insuficientes y desplazamientos masivos de estudiantes de otros sectores. Se evidencia la poca información y conocimiento sobre el origen y la historia del barrio Obrero, porque no cuentan con los medios de comunicación inmediatos a ellos, como la radio, prensa, televisión e internet, donde se les este informando y recordando el legado histórico y patrimonial de su barrio, cuna de tradiciones y de costumbres. También se observa el poco sentido de pertenencia hacia la comunidad, debido a su percepción basada en la vivencia personal y cotidiana de los pobladores.

En los talleres realizados por la fundación Génesis (entidad contratada por el Dagma, para la realización de este PANORAMA AMBIENTAL); en la comuna 9 se utilizó una metodología dirigida a construir el dialogo con los actores sociales del sector, mediante un lenguaje común entre investigadores y líderes comunitarios, el cual se tradujo en una riquísima experiencia de vida y trabajo, con el fin de estimular el liderazgo, En el acercamiento de los líderes comunitarios y el equipo de investigadores se descubrió una invaluable información y conocimiento sobre la realidad de nuestra ciudad; pero había total carencia de conocimiento sobre los orígenes y pasado del barrio Obrero. Por este motivo las docentes deciden entonces diseñar una herramienta multimedia con fines educativos para que las personas se incluyan como miembros activos de su comunidad, reconociendo y cuidando el barrio obrero como patrimonio cultural, además como, cuna de deportistas, políticos, periodistas y uno de los sitios donde llegó y se difundió la salsa en Cali.

* 1. **FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo lograr a través del diseño de una herramienta multimedia, sensibilizar a la comunidad del barrio obrero, para que se reconozca como patrimonio cultural de la ciudad?

* 1. **ANTECEDENTES**

**EMPÍRICOS**

En la Institución Educativa Republica de Argentina ubicada en el barrio Obrero se refleja la falta de conocimiento sobre la historia y la importancia de este barrio que fue cuna de personajes ilustres del deporte y de la salsa y también considerado como uno de los barrios más antiguos de la ciudad de Cali ya que cuenta con 90 años de existencia fundado en 1919. Por es preciso socializar y validar los alcances del desarrollo de transferencia de conocimiento a través de una herramienta multimedial para observar el impacto y el alcance en beneficio a toda la comunidad. Es por esto que hemos decidido trabajar en equipo en la realización de este proyecto convirtiéndose en un trabajo colaborativo para solucionar en parte la falta de sensibilización y autoestima baja de la comunidad del barrio Obrero. Utilizaremos una herramienta multimedia donde se combinan texto, arte gráfico, sonido, animación y video que llega a nosotros por computadora u otros medios presentando el tema con lujo de detalles. Cuando conjuga los elementos de multimedia- fotografías y animación mezcla textos informativos, electrizando al auditorio. Es por esto que la Multimedia estimula los ojos, oídos, yemas de los dedos y lo más importante, la cabeza. Es conveniente utilizar multimedia cuando las personas necesitan tener acceso a información de cualquier tipo, que atraen la atención y el interés cuando está bien diseñada puede ser enormemente divertido. También proporciona una vía para llegar a personas que tienen computadoras, ya que presenta la información en diferentes formas. La Multimedia se ha vuelto muy popular en la capacitación. Las docentes vamos a diseñar una herramienta multimedia en la Institución República de Argentina; ya que es el lugar donde más se necesita, pues causará cambios radicales en el proceso de enseñanza, en particular a la comunidad educativa del barrio Obrero.

**CONCEPTO DE MULTIMEDIA**

Multimedia es un término que se aplica a cualquier objeto que usa simultáneamente diferentes formas de contenido informativo como texto, sonido, imágenes, animación y video para informar o entretener al usuario. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia.

**BIBLIOGRAFICOS**

<http://www.monografias.com/trabajos10/mmedia/mmedia.shtml>

1. **JUSTIFICACIÓN**

Las docentes de la Institución Educativa Republica de Argentina ,ubicada en el sector del barrio obrero han venido observando a través de años de experiencia en esta institución que los estudiantes carecen de sentido de pertenencia, falta de sensibilización por su entorno, autoestima baja, no tienen un proyecto de vida definido por lo cual esto se refleja en la falta de conocimiento de la historia del barrio Obrero , es por esto que escogimos este proyecto de investigación aplicando una herramienta multimedia , para que se convierta en una herramienta educativa para la institución y toda la comunidad del barrio obrero.

1. **OBJETIVOS**
   1. **OBJETIVO GENERAL**

* Diseñar e implementar una herramienta multimedial para el reconocimiento del barrio Obrero como patrimonio cultural de la ciudad.
* Sensibilizar a la comunidad del barrio Obrero para que reconozca la importancia de sus espacios a través de una herramienta multimedia.
  1. **OBJETIVO ESPECÍFICO**
* Replantear el concepto de patrimonio cultural como herencia propia del pasado de la comunidad del barrio Obrero trasmitiendo a las generaciones presentes y futuras expresiones y conocimientos.
* Reconocer el desarrollo de las nuevas tecnologías (las tics) en el avance y progreso de información y conocimientos de su pasado histórico.
* Proporcionar a la comunidad del barrio Obrero a través de medios de

Comunicación elementos que le permitan indagar en el pasado siendo este un legado cultural del municipio de Santiago de Cali.